

KORRODE – NECROMANCIEN TROLL DU 1^{ER} CERCLE.

"Vous avez peur. Je le vois bien. Et vous avez raison.

Rassurez-vous, mes préoccupations s'attardent bien au-delà de votre petit monde. J'œuvre pourtant dans votre intérêt, ici-bas comme après votre mort. Peut-être, un jour, entendrais-je votre voix, murmurer des secrets silencieux et impossibles à cerner par les mortels. Ou alors me crierez-vous de terribles vérités des hauteurs scintillantes. Nous discuterons plus facilement qu'aujourd'hui je pense. Comment ? Vous n'avez pas ces connaissances ? Mais qui vous dit que ce seront les vôtres ? Détendez-vous, vous êtes trop pressés et il y a des choses qui prennent du temps."

Attributs

Dextérité : 5 / 1D8
Force : 6 / 1D10
Endurance : 6 / 1D10
Perception : 6 / 1D10
Volonté : 7 / 1D12
Charisme : 4 / 1D6

Talents

Incantation : 9 / 1D8+1D6
Lecture & écriture : 8 / 2D6
Lecture & écriture de la magie : 8 / 2D6
Matrice de sorts 1
Matrice de sorts 1
Nécromancie (tissage) : 8 / 2D6
Rituel karmique : 1

Compétences

Broderie : 7 / 1D12
Connaissance de la magie : 8 / 2D6
Histoire du Châtiment : 8 / 2D6

Déplacement

Course : 57
Combat : 29

Initiative

Dés : 1D8

Combat

Défense magique : 8
Défense physique : 7
Défense sociale : 5
Protection mystique : 3
Protection physique : 3

Dommages

Points de vie : 38
Blessures graves : 10
Seuil d'inconscience : 29
Dés de récupération : 1D10
Jets de récupération : 3

Karma

Dé : 1D4
Points : 6

Aptitudes raciales :

Vision thermographique



Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action
1	1d4+2	7	1d12	13	1d12+1d10	19	1d20+2d6	25	1d20+1d10+1d8+1d4
2	1d4+1	8	2d6	14	1d20+1d4	20	1d20+1d8+1d6	26	1d20+1d10+1d8+1d6
3	1d4	9	1d8+1d6	15	1d20+1d6	21	1d20+1d10+1d6	27	1d20+1d10+2d8
4	1d6	10	1d10+1d6	16	1d20+1d8	22	1d20+1d10+1d8	28	1d20+2d10+1d8
5	1d8	11	1d10+1d8	17	1d20+1d10	23	1d20+2d10	29	1d20+1d12+1d10+1d8
6	1d10	12	2d10	18	1d20+1d12	24	1d20+1d12+1d10	30	1d20+1d10+1d8+2d6

ADEPTE KORRODE.

DESCRIPTION PHYSIQUE.

Korrode est d'une taille moyenne pour un troll, ce qui lui laisse peu de chance de devenir un jour le chef du *g'ral* (clan). Il porte, contrairement aux autres trolls, des vêtements de laine avec quelques motifs qu'il se plaît à broder lui-même depuis toujours. Il arbore fièrement le grelot de l'ork *Rek'lar* sur son épaule gauche, ainsi que les bijoux offerts lors des cérémonies mortuaires par les familles des défunts. Il porte les cheveux longs avec quelques mèches tressées.

UN MONDE À PART.

Depuis toujours tu erres dans un monde à part. Enfant, tu n'as jamais compris les rivalités qui poussaient les jeunes trolls à s'affronter. Les adultes pensaient que tu exerçais déjà une forme poussée du *jar'arak*, la recherche de soi, cette façon qu'ont les trolls de voir le monde avec l'esprit, le cœur et l'âme. Mais chacun pensait qu'il était bien trop tôt pour qu'un jeune troll aborde cette vision de la vie. Là encore, tu ne comprenais leur étroitesse d'esprit, ni d'ailleurs l'étroitesse de ce lieu de vie. D'un naturel calme et observateur, tu déambulais dans les différents quartiers pour y regarder les *no'a'ul* (autres races du kaer). Mais tous semblaient si agités, si bruyants. Toujours à l'écart, tu cherchais des réponses à ces mêmes questions, fouillant, fouinant, épiant même parfois : quel est le sens de la vie ? Pourquoi tout cela autour de toi ? Pourquoi autant de limites ?

REK'LAR.

Lorsque l'adepte Nécromancien entra dans l'*alheim* (demeure du chef), personne ne fut vraiment étonné des quelques mots qu'il prononça. Il n'avait jamais pris aucun apprenti malgré les incessantes demandes du conseil, persuadé qu'il était qu'aucun n'aurait pu devenir adepte. Jusqu'au jour où il te vit parcourant le Chemin des Morts, posant des questions aux héros du passé dans l'espoir d'obtenir tes réponses.

FRUSTRATION.

À la mort de *Rek'lar*, un vide profond se fit en toi. Tu savais pourtant que tu le verrais de nouveau, dans un songe à proximité du royaume éternel, ou dans un murmure lors de tes rituels funéraires. Tu te souviens néanmoins de sa plus grande frustration. Ne jamais pouvoir atteindre les cercles supérieurs, ne jamais maîtriser les autres talents de ta discipline, ceux qui apportent de nombreuses réponses...

TRANSMISSION.

Contrairement à *Rek'lar*, tu accueilles régulièrement des apprentis, formant ainsi ta propre motte. Toutefois, aucun d'eux ne semble pourvu de cette faculté d'écoute, nécessaire pour entendre l'inaudible...

TRAITS DE PERSONNALITÉ.

Calme, détaché, impulsif.

TALENTS DE KORRODE.

INCANTATION

Niveau : Rang + niveau de Perception

Action : Oui

Compétence : Oui

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Élémentaliste, illusionniste, nécromancien, sorcier

Ce talent permet de lancer des sorts. Le test de talent prend généralement comme seuil de difficulté la Défense Magique de la cible. En cas de réussite, le sort fonctionne.

LECTURE et ÉCRITURE

Niveau : Rang + niveau de Perception

Action : Oui

Compétence : Oui

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Troubadour sorcier

Ce talent permet d'apprendre à lire et à écrire une langue étrangère. Chaque rang de talent autorise l'apprentissage d'une nouvelle langue. Le personnage doit avoir accès à une page de texte rédigée dans la langue en question avant de pouvoir l'apprendre. Le seuil de difficulté du test de talent, qui varie en fonction des langues, est indiqué plus bas (il se réfère aux langues de base, pas aux nombreuses variations que développe chaque langue raciale ; pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture de ces dialectes, le seuil de difficulté est augmenté de 2). En cas de réussite, le personnage devient capable de lire et écrire la langue. Notez sur sa fiche les langues lues et écrites par le personnage.

Tableau p 111

Le seuil de difficulté du test de talent, pour la lecture comme pour l'écriture, dépend de la complexité du texte abordé. Il est de 2 pour les idées ou les phrases les plus simples, de 6 pour les récits historiques ou légendaires émaillés d'expressions ou de phrases fleuries, de 10 pour les grimoires magiques et autres ouvrages truffés de formulations savantes, et de 13 pour les essais philosophiques sur la nature de la magie et autres écrits et concepts abstraits rédigés dans une langue académique spécialisée. Les effets du test durent un nombre d'heures égal au rang du talent. Lire une page réclame 1 minute, en écrire une en exige 10.

LECTURE et ÉCRITURE DE LA MAGIE

Niveau : Rang + niveau de Perception

Action : Oui

Compétence : Oui

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Élémentaliste, illusionniste, nécromancien, sorcier

Ce talent permet d'apprendre de nouveaux sorts et de les retranscrire dans son grimoire. Sans lui, un magicien ne peut pas apprendre de nouveaux sorts. On ne peut étudier qu'un seul sort par jour. Le test de talent prend comme seuil la difficulté du sort. Une réussite signifie que le magicien a appris le sort et peut le reporter dans son grimoire. Reportez-vous au chapitre Magie des sorts, page 151, pour plus d'informations concernant la difficulté des sorts et les limites à l'apprentissage de nouveaux sorts.

Ce talent sert également à lire ou rédiger des écrits magiques comme on en trouve sur les parchemins ou tels que des glyphes magiques. Le test de talent prend comme seuil la difficulté du texte. Le degré de réussite mesure la compréhension qu'en a le personnage. Un succès moyen permet de saisir les grandes lignes du texte, mais pas les subtilités ou les complexités qu'il peut contenir. Un succès bon ou excellent permet de passer sur ces difficultés mais n'exclut pas une mauvaise interprétation de certaines allusions nébuleuses et autres énigmes. Un succès extraordinaire signifie que le personnage comprend parfaitement l'intégralité du texte jusque dans ses moindres détours et sens cachés. Le personnage peut tenter de lire ou d'écrire un fragment de texte magique (de la taille approximative d'une page manuscrite) un nombre de fois par jour égal au rang du talent.

MATRICE DE SORTS

Niveau : Rang

Action : NA

Compétence : Non

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Aucune

Une matrice est une construction astrale qui permet de lancer des sorts sans interférence de la part des habitants de l'espace astral. Un magicien ne peut lancer un sort qu'après l'avoir au préalable placé dans une matrice. Chaque matrice représente un talent distinct, avec un rang distinct développé séparément. Le nombre de matrices pouvant être maintenues simultanément par un magicien dépend de son cercle et de sa discipline. Un sorcier du premier cercle, par exemple, ne peut pas en avoir plus de deux. Le rang du talent indique le cercle maximum des sorts que peut contenir la matrice. Reportez-vous au chapitre Magie des sorts

TALENTS DE KORRODE.

pour plus de précisions concernant les matrices de sort (voir page 150).

TISSAGE

Niveau : Rang + niveau de Perception

Action : Oui

Compétence : Non

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Toutes

Ce talent permet de créer et de tisser les filaments magiques. Un personnage peut avoir un nombre maximum de filaments actifs au même moment égal au rang du talent. Cette limite ne s'applique pas aux filaments tissés dans des trames de sort. Reportez-vous au chapitre Magie, page 136, pour davantage d'informations au sujet des filaments et des trames de sort.

Chaque discipline développe une variante spécifique du talent de Tissage, comme indiqué ci-dessous :

Discipline	Talent de Tissage
Nécromancien	Nécromancie

Spécifiez sur la fiche de votre personnage quelle variante du talent il possède.

Le Tissage procure également au personnage une version limitée du talent de Vision Astrale (voir ci-contre), lui permettant juste de distinguer les filaments et les trames. Reportez-vous au chapitre Magie, page 136, pour davantage d'informations au sujet des filaments, du tissage et des architrames.

Grâce au talent de Polyvalence, les personnages humains peuvent acquérir plusieurs variantes du talent de Tissage. Le coût du développement de ces talents est le même que celui du développement du Tissage de leur discipline.

RITUEL KARMIQUE

Niveau : Rang

Action : NA

Compétence : Non

Karma : Non

Fatigue : Aucune

Discipline : Aucune

Chaque discipline possède son propre Rituel Karmique (voir leur description avec celle des différentes disciplines). Tous demandent une trentaine de minutes et ne peuvent être accomplis qu'une fois par jour. Le Rituel Karmique permet d'acheter un nombre de points de karma égal au rang du talent. Voir Création d'un personnage, page 52, et Naissance d'une légende, page 226, pour plus de renseignements concernant l'acquisition des points de karma.

EQUIPEMENT

Notes

[illegible]

Notes

Notes

LANGAGES

Langue	Parlé	Lu/Ecrit
Troll	☒	☒
Nain	☒	☒
Sperethiel (elfe)	☐	☒
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐

ARMES

ARMES	TAILLE	DOMMAGES DE L'ARME	NIV. EAU DE FORCE	NIVEAU DE DOMMAGES	PORTÉE COURTE	PORTÉE MOYENNE	PORTÉE LONGUE
Baton	5	2	+	6	= 8 (2D6)	-	-
			+		=	-	-
			+		=	-	-
			+		=	-	-
			+		=	-	-

GRIMOIRE

[illegible]

Niveau	Dé d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action	Niveau	Dés d'action
1	1d4-2	7	1d12	13	1d12+1d10	19	1d20+2d6	25	1d20+1d10+1d8+1d4
2	1d4-1	8	2d6	14	1d20+1d4	20	1d20+1d8+1d6	26	1d20+1d10+1d8+1d6
3	1d4	9	1d8+1d6	15	1d20+1d6	21	1d20+1d10+1d6	27	1d20+1d10+2d8
4	1d6	10	1d10+1d6	16	1d20+1d8	22	1d20+1d10+1d8	28	1d20+2d10+1d8
5	1d8	11	1d10+1d8	17	1d20+1d10	23	1d20+2d10	29	1d20+1d12+1d10+1d8
6	1d10	12	2d10	18	1d20+1d12	24	1d20+1d12+1d10	30	1d20+1d10+1d8+2d6

SORTILÈGES DE KORRODE

Affrontement des Morts-Vivants

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : $NA/7$

Portée : 10 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort dangereux permet d'engager un combat magique direct avec un mort-vivant. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien et le mort-vivant sont bloqués face à face. Aucun des deux ne peut se déplacer ni effectuer quelque autre action que ce soit avant l'expiration du sort ou la défaite de l'un des combattants. On effectue un jet d'effet pour le nécromancien, un test de Volonté pour le mort-vivant et on compare les résultats. Le vainqueur s'en sort indemne, mais le perdant subit des dommages égaux au résultat de son adversaire. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

Cercle Froid

Filaments : 2

Seuil de Tissage : $6/15$

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : 1D6 points de dommages

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort crée une zone de froid circulaire qui inflige des dommages à ceux qui se trouvent à l'intérieur. Pendant qu'il tisse les filaments, le nécromancien décrit lentement un cercle, accélérant progressivement en approchant de la conclusion du lancement. Puis, il s'interrompt brusquement et met un genou à terre pour toucher le centre du cercle. Une vague de froid s'étend alors autour de lui sur 5 mètres dans toutes les directions.

Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des personnes présentes dans le Cercle Froid. En cas de réussite, ces personnes subissent des dommages de niveau 4. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

Danse des Os

Filaments : 1

Seuil de Tissage : $7/15$

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien se livre à une danse chaotique et désordonnée en tissant le filament, puis pointe le doigt vers la cible au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la Danse des Os éveille dans le squelette de la cible une force de

vie autonome qui le fait se mouvoir indépendamment de sa volonté. On lance alors les dés d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de Force de la cible, le nécromancien peut contrôler ses mouvements. Dans le cas contraire, la cible demeure libre de ses gestes mais subit néanmoins un malus égal au rang d'Incantation du nécromancien.

Le nécromancien doit se concentrer pendant toute la durée de ce sort pour affecter la cible à travers sa Danse. Il ne peut que la faire se déplacer au hasard dans un cercle de 1D6 mètres de diamètre.

Détection des Morts-Vivants

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : $NA/7$

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet à la cible de détecter les morts-vivants. Quand il prépare ce sort, le nécromancien doit toucher la cible et frotter sur son sourcil un peu de terre ou de poussière. L'usage de ce sort réclame la concentration de la cible, mais seulement pendant les tours de détection active.

En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la Défense Magique la plus élevée de tous les morts-vivants dans les limites de la portée. Une réussite indique le nombre de morts-vivants présents, sans révéler leur position exacte. Si le bénéficiaire du sort n'est pas le nécromancien, il utilise sa propre Volonté ou Détermination pour le test d'effet.

Emprise Spectrale

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : $NA/7$

Portée : Toucher

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Avec ce sort, le nécromancien tire des esprits des morts une énergie maléfique dont il se sert pour nuire à ses adversaires. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien inflige à la cible des dommages déterminés par le jet d'effet. L'Emprise Spectrale ne peut pas être utilisée sur un sol sacré ou sur tout autre lieu à l'épreuve des esprits ; même un Cercle de Vie (voir page suivante) suffit à proscrire son usage. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

SORTILÈGES DE KORRODE

Expérience de la Mort

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/12

Portée : 20 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien lance ce sort sur un cadavre pour voir et ressentir tout ce que le malheureux a vu et ressenti au moment de sa mort. Le nécromancien plonge dans le monde spirituel pour recréer les événements de la mort de la personne. En cas de réussite du test d'Incantation, il revit les derniers instants de la vie du mort, correspondant à la durée du sort. Tout ce qu'il éprouve est envisagé du point de vue du mort. Malheureusement, ceci s'applique aussi à la douloureuse expérience des dommages reçus.

Le nécromancien dispose d'une réserve de points de dommages égale au résultat du jet d'effet. Les dommages transmis par l'Expérience de la Mort sont d'abord absorbés par cette réserve avant de frapper normalement le nécromancien.